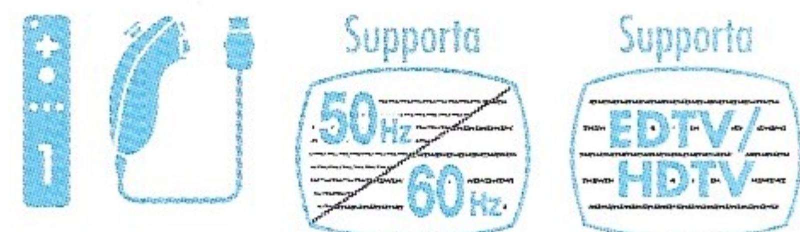
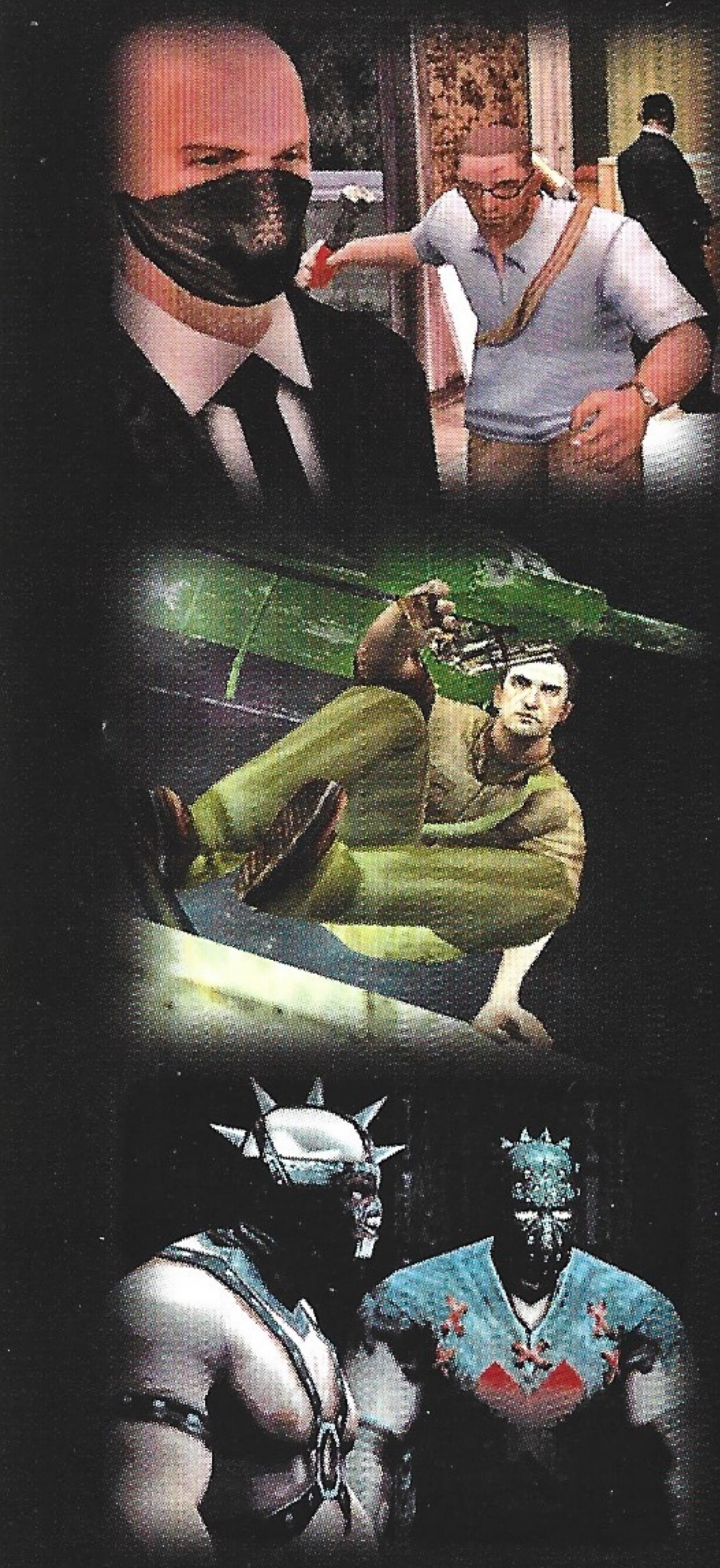






ROCKSTAR GAMES
PRESENTA

manhunt 2™

Un esperimento in un luogo di ricerca segreto è andato drammaticamente storto. Daniel Lamb e Leo Kasper sono gli unici due superstiti e, per proteggere il segreto del Pickman Project, devono essere eliminati a tutti i costi.

Le urla dei pazzi risuonano all'interno del malsano manicomio nel quale sei stato rinchiuso durante gli ultimi sei anni. Apri gli occhi. Un corpo vestito con un camice bianco cade al suolo scivolando dalle tue mani tremanti. Hai una siringa piantata nel braccio. Vieni sopraffatto dalla confusione e dalla paranoia. Non hai idea di chi sei e del perché ti trovi qui.

La porta della tua cella è aperta.
Una scelta. Una possibilità.
Ti hanno tolto la vita. È ora di riprendertela.

ROCKSTARGAMES.IT/MANHUNT2

Take-Two Interactive Italia, Largo Buffoni, 3, 21013 Gallarate (VA), Italy

ASSEMBLED IN U.K.

IMPORTANTE: Prima di installare o usare la console, leggere attentamente il manuale di istruzioni della console Wii e il libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza incluso in questa confezione.

IMPORTANTE: Modifiche tecniche non autorizzate alla console Wii potrebbero impedire il funzionamento del gioco.

IMPORTANTE: Questo prodotto è compatibile soltanto con la versione PAL della console Wii.

5041560/IN

MANUALE E SOTTOTITOLI IN ITALIANO

MODEL NO.: RVL-006(EUR)





DOLBY PRO LOGIC II



RVL P RHTP
RVL-RHTP-ITA





Wii™

manhunt 2™

Wii™



18+
www.pegi.info



LICENSED BY



PAL

RVL-RHTP-ITA

RISERVATO



Received
Medical Examiner

Take-Two Interactive Italia
Largo Buffoni, 3, 21013 Gallarate (VA), Italia

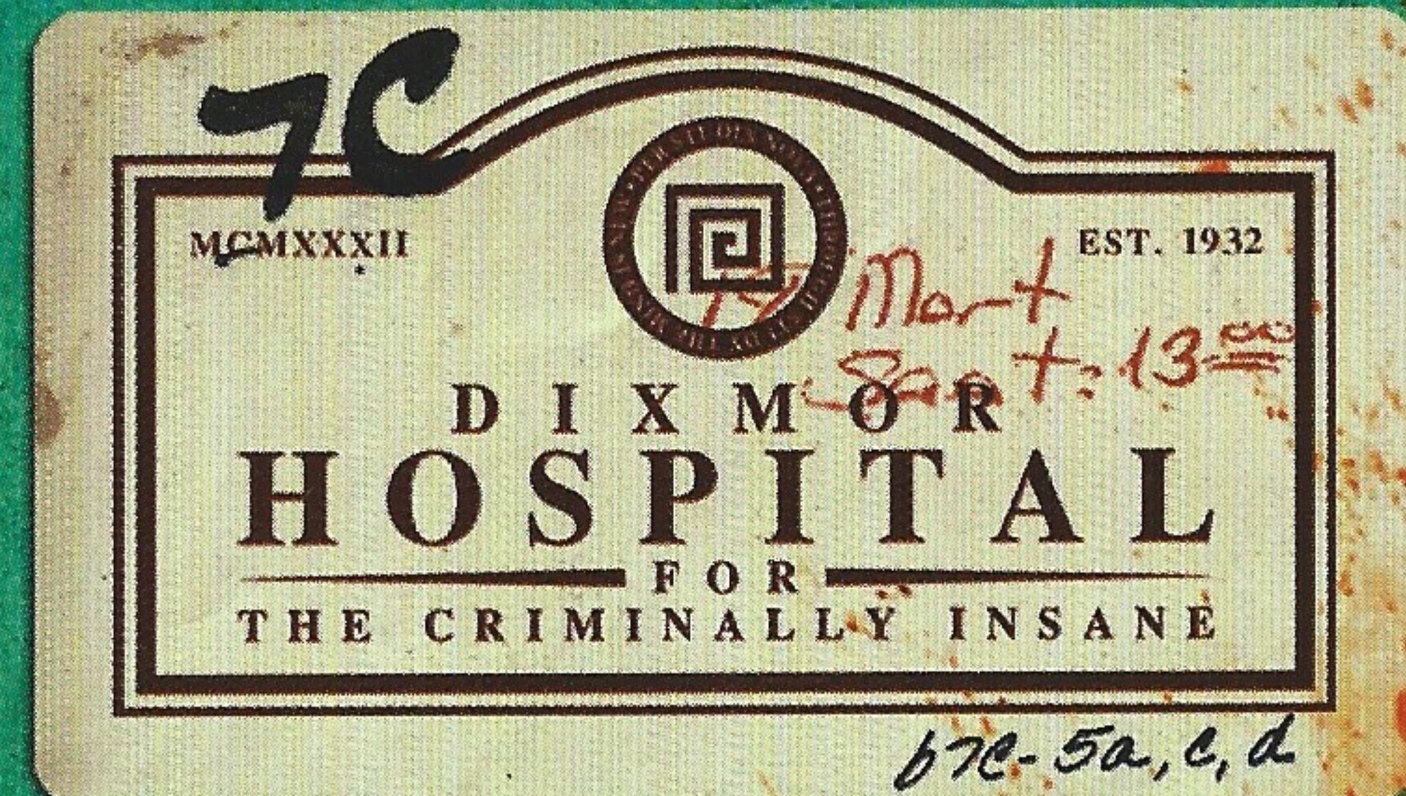
5041560/MAN

PRINTED IN U.K

ROUTE PLEASE
1. Nat
2. Don
3. Bud
4.



manhunt 2™



RISERVATO

Received
Medical Examiner

Head injury

MANUALE DI ISTRUZIONI



QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA NINTENDO.



ATTENZIONE: leggere attentamente il libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza allegato a questo prodotto prima di utilizzare la console, un disco o un accessorio Nintendo®. Il libretto contiene informazioni importanti per la sicurezza.

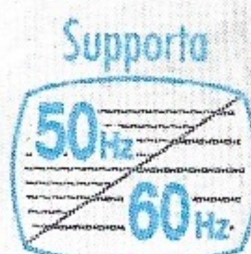




Supporta



Supporta



QUESTO GIOCO SUPPORTA LE MODALITÀ 50HZ (576I) E 60HZ (480I).

LICENSED BY



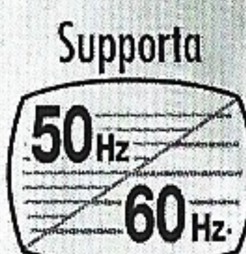
29 MAY 2006 ROCKSTAR GAMES 19780201 P8

C36866

La lingua del gioco dipende da quella impostata nella console Wii. In questo gioco puoi scegliere fra cinque lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano. Se la console Wii è già impostata su una di esse, quella sarà la lingua del gioco. Se, invece, è impostata su una lingua differente, la lingua del gioco sarà l'inglese. Puoi cambiare la lingua del gioco modificando la relativa impostazione della console. Per maggiori informazioni a riguardo, consulta il manuale di istruzioni della console Wii.

Modalità 60Hz (480i)

Supporta

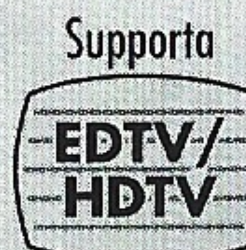


La modalità 60Hz (480i) offre una visualizzazione di altissima qualità. Ciò si traduce in immagini estremamente nitide e velocità ottimale, per garantire una perfetta esperienza di gioco. Questo gioco offre una migliore qualità delle immagini su televisori che supportano la modalità 60Hz (480i) (compatibilità PAL60). Per attivare la modalità 60Hz (480i), seleziona questo TIPO DI TV nelle impostazioni della console Wii. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della console Wii.

Collegando il cavo RGB per Wii (RVL-013) (venduto separatamente) ad un televisore che dispone di un ingresso RGB e della compatibilità con la modalità 60Hz (480i), puoi ottenere immagini più fluide, con minore sfarfallio. Tuttavia, alcuni televisori, e in particolare i modelli più vecchi, non supportano tale modalità. Di conseguenza, alcuni giocatori potrebbero riscontrare delle difficoltà nel visualizzare il gioco. Per sapere se il tuo televisore è compatibile con la modalità 60Hz (480i), consulta il manuale di istruzioni dell'apparecchio o rivolgiti alla casa produttrice.

Modalità EDTV / HDTV (480p) - Scansione progressiva

Supporta



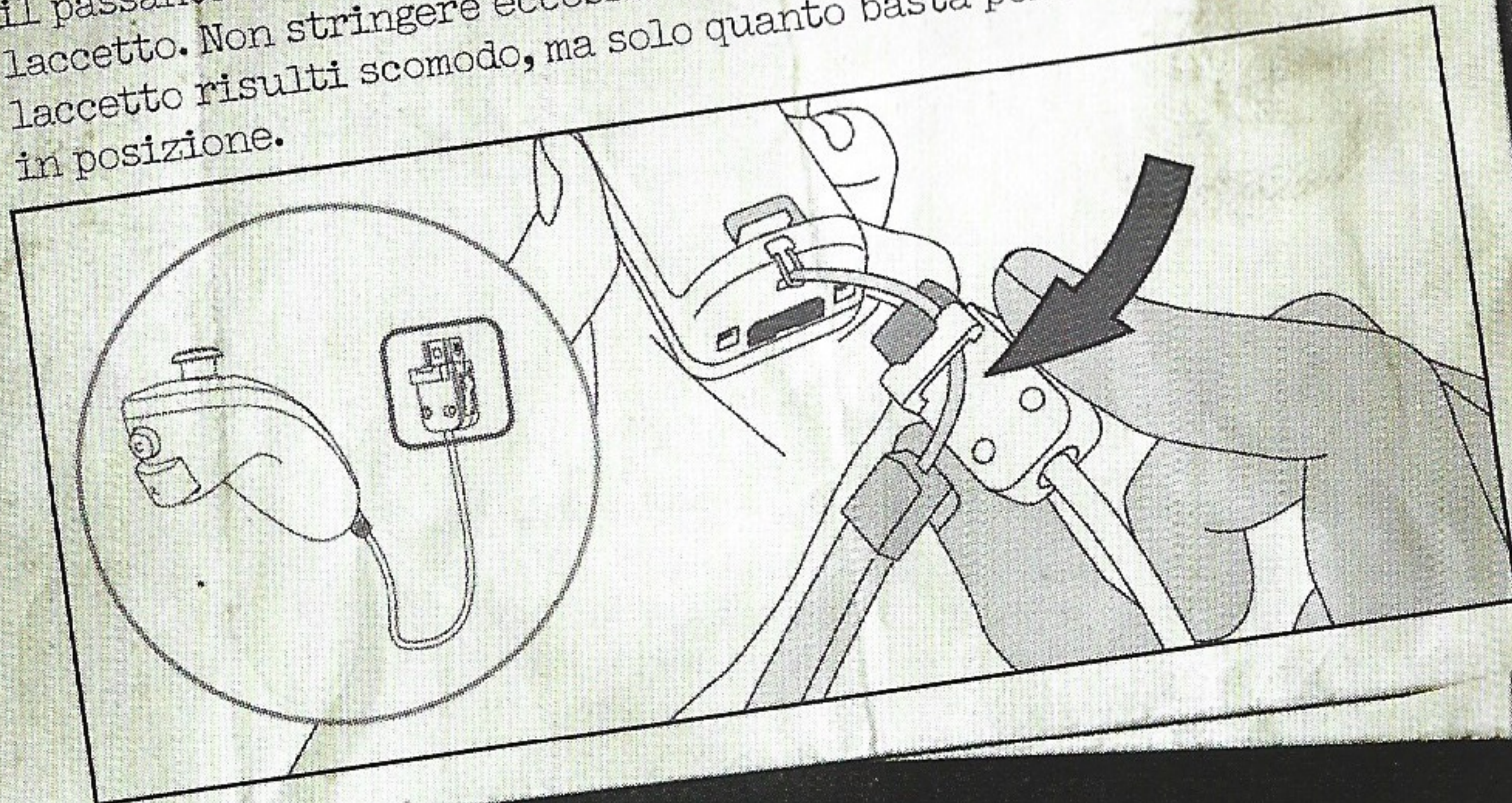
EDTV / HDTV (480p) è una modalità video a scansione progressiva, che permette di godere della migliore qualità grafica possibile. Ciò si traduce in immagini estremamente nitide, velocità ottimale e sfarfallio ridotto al minimo, per garantire una perfetta esperienza di gioco.

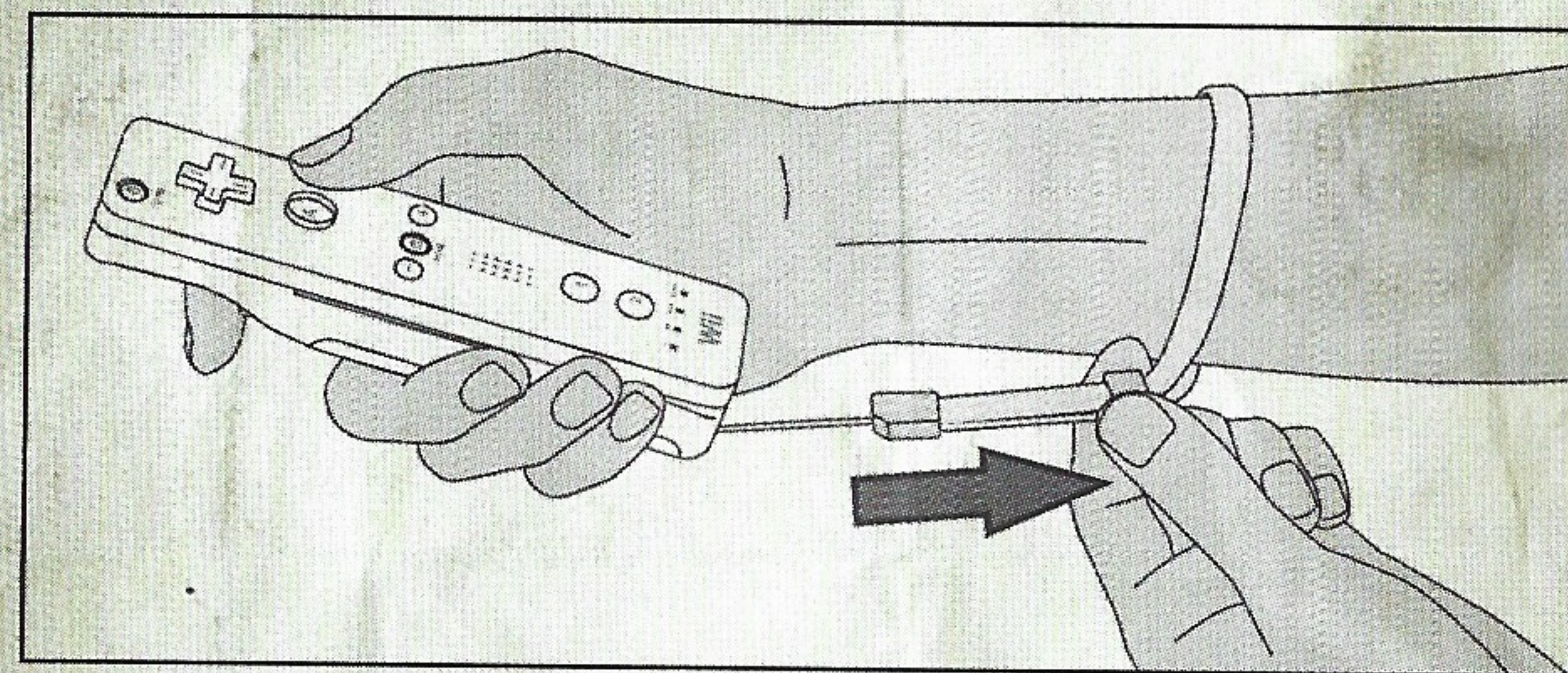
È possibile, tuttavia, che questa modalità non sia utilizzabile: ciò potrebbe dipendere dal televisore utilizzato o dal cavo. Per sapere se il tuo televisore è compatibile con la modalità EDTV / HDTV (480p) (scansione progressiva), consulta il manuale di istruzioni dell'apparecchio o rivolgiti alla casa produttrice.

Prima di attivare questa modalità, assicurati di usare il cavo AV Component per Wii (RVL-011) (venduto separatamente) e che la modalità progressiva sia attivata sul tuo televisore.

La modalità di default della console Wii è 50Hz (576i). Per attivare la modalità EDTV / HDTV (480p), seleziona questo tipo di TV nelle impostazioni della console Wii. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della console Wii.

Fai passare il filo del laccetto per telecomando Wii attraverso il fermo del connettore. Collega il connettore del Nunchuk alla presa collegamento esterno alla base del telecomando Wii. Infila la mano nel laccetto e afferra il telecomando Wii. Fai scorrere il passante fino a quando la mano non può più scivolare fuori dal laccetto. Non stringere eccessivamente il passante in modo che il laccetto risulti scomodo, ma solo quanto basta per far sì che resti in posizione.





AVVERTENZA:

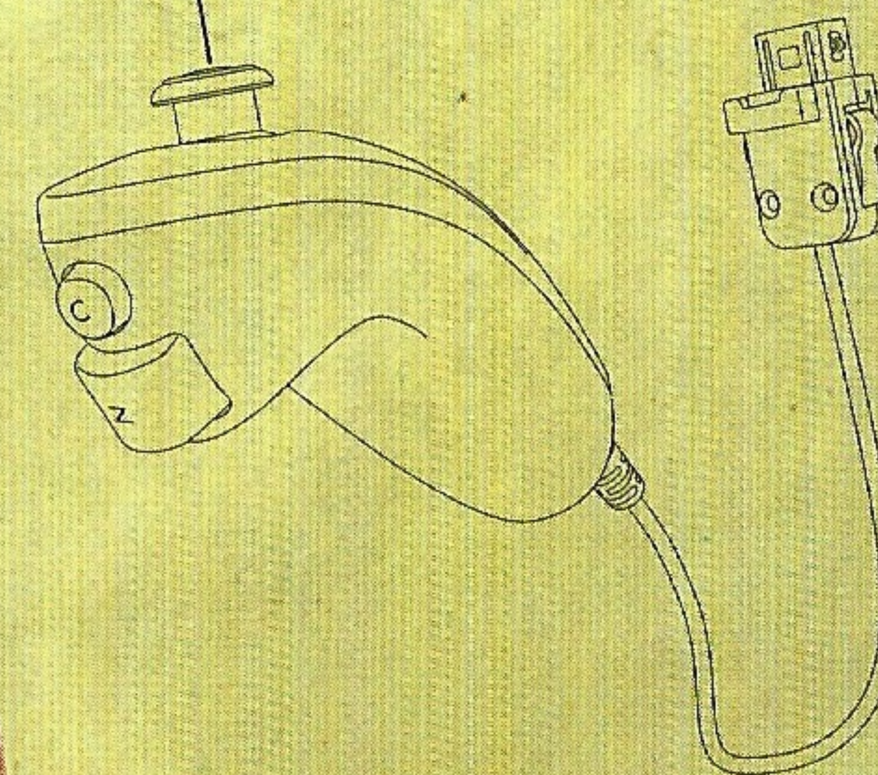
quando si gioca con il Wii usando il telecomando Wii e il Nunchuk, si potrebbe essere portati a eseguire movimenti rapidi e decisi. Si raccomanda di usare il laccetto per evitare che il telecomando venga scagliato accidentalmente e, quindi, che esso riporti danni o ne causi agli oggetti e alle persone che si trovano nelle vicinanze. Quando giochi, mantieni una distanza adeguata tra te e le persone e gli oggetti che si trovano nell'area circostante. Evita inoltre di eseguire movimenti più ampi del necessario con il telecomando.

Assicurati di collegare il Nunchuk come indicato. Fai passare il filo del laccetto attraverso il fermo del connettore del Nunchuk per impedire che il connettore si stacchi dalla presa collegamento esterno del telecomando Wii e colpisca oggetti o persone che si trovano nelle vicinanze.

ATTENZIONE: la console Wii non è adatta ai bambini di età inferiore ai 36 mesi. Il laccetto per telecomando Wii e il cavo del Nunchuk potrebbero attorcigliarsi intorno al collo.

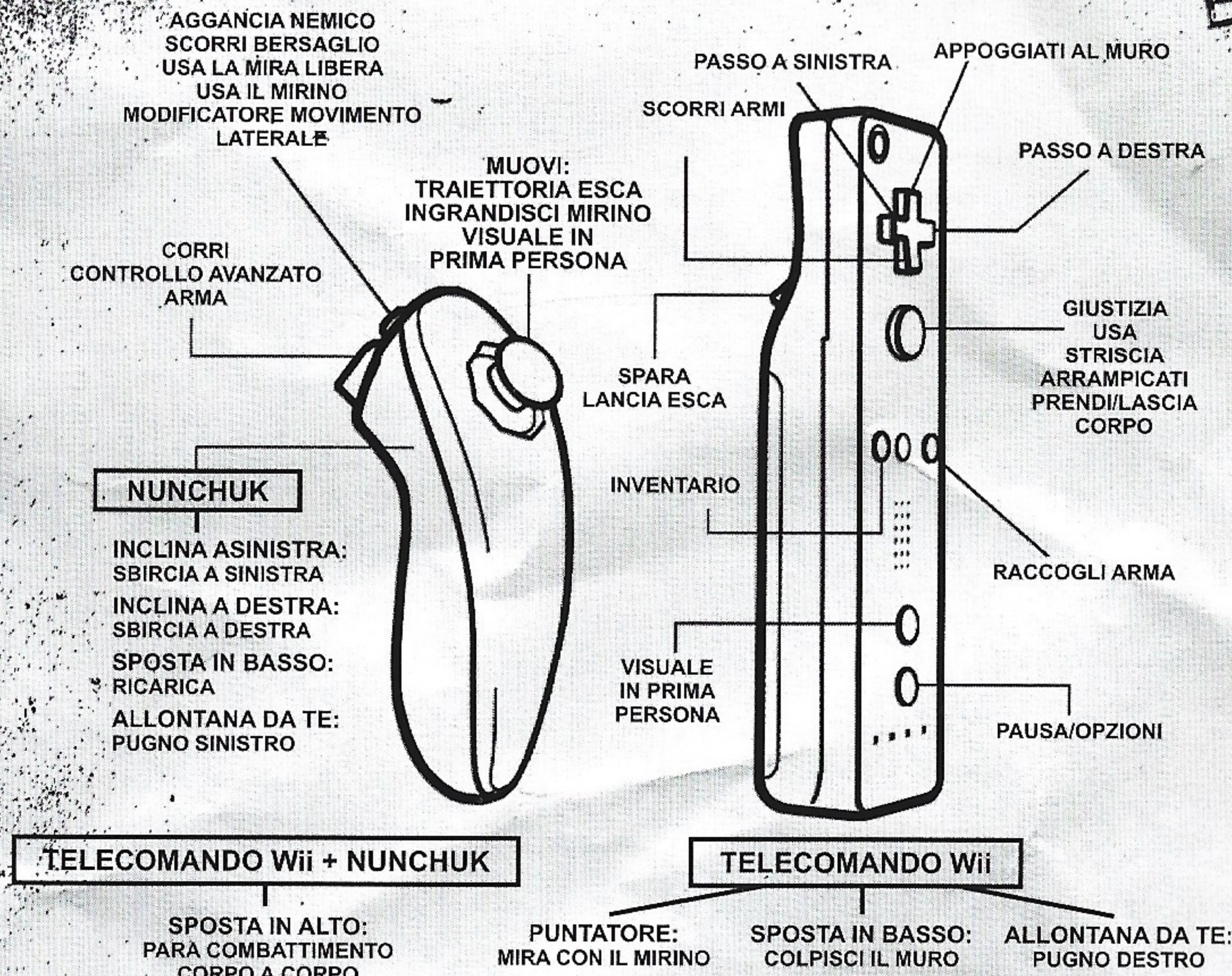
Registrazione della posizione neutra del Control Stick del Nunchuk

NOTA: se il Control Stick viene inclinato in una qualsiasi direzione al momento dell'accensione della console Wii o nel momento in cui si collega il Nunchuk al telecomando Wii, quella viene registrata come la posizione neutra e il Control Stick non funzionerà in maniera corretta. Per registrare nuovamente la posizione neutra, lascia che il Control Stick torni nella posizione neutra normale, poi premi contemporaneamente i pulsanti A, B, + e – sul telecomando Wii per tre secondi.



29 MAY 2006 ROCKSTAR GAMES 19780201 P4

EXP.



SPOSTA IN ALTO:
PARA COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

PUNTATORE:
MIRA CON IL MIRINO

SPOSTA IN BASSO:
COLPISCI IL MURO

ALLONTANA DA TE:
PUGNO DESTRO

Nunchuk

Control stick	Muovi/Traiettoria esca/Ingrandisci mirino/Sguardo con visuale in prima persona
Pulsante C	Aggancia nemico/Scorri bersaglio/Usa la mira libera/ Usa il mirino/Modificatore movimento laterali
Pulsante Z	Corri/Controllo avanzato arma
Inclina a sinistra/destra	Sbircia a sinistra/destra
Sposta in basso	Ricarica
Allontana da te	Pugno sinistro

URGENTE

Telecomando Wii

Pulsantiera + sinistra/destra	Passo a sinistra/destra
Pulsantiera + giù	Scorri armi
Pulsantiera + su	Appoggiati al muro
Pulsante A	Giustizia/Usa/Striscia/Arrampicati/Raccogli corpo/Lascia corpo
Pulsante B	Spara/Lancia esca
Pulsante -	Inventario
Pulsante +	Raccogli arma
Pulsante 1	Visuale in prima persona
Pulsante 2	Pausa/Opzioni
Puntatore	Punta l'arma/Usa il mirino
Sposta in basso	Colpisci il muro
Allontana da te	Pugno destro

Telecomando Wii + Nunchuk

Sposta in alto	Para nel corpo a corpo

030606



DIXMOR HOSPITAL

FOR THE CRIMINALLY INSANE

EST. 1932

Nota interna

Reparto di massima sicurezza

URGENTE

Da: Dottor Whyte

A: Dottor Pickman

Re: Danny Lamb e Leo Kasper

Qui acclusi ci sono i braccialetti identificativi di Danny Lamb e Leo Kasper, rinvenuti in seguito all'incidente della notte scorsa. Questa è l'unica prova che siamo riusciti a trovare che potrebbe danneggiarci. Confido nel fatto che verrà presa ogni misura necessaria rivolta alla distruzione di qualsiasi documento relativo a questi due pazienti.

Sappiamo bene che entrambi i soggetti costituiscono una seria minaccia per la società, oltre che per l'esistenza stessa del 'Progetto'. Entrambi i pazienti soffrono di crisi psicotiche caratterizzate da forte paranoia, reazioni psicotiche involontarie, allucinazioni e disturbi schizofrenici acuti.

So che non è necessario accennare alla gravità delle conseguenze della loro fuga per noi e per il 'Progetto'.

DOBBIAMO rintracciarli.

Dr. Whyte

Dottor Whyte



manhunt 2

Daniel Lamb

114 Bay View West
San Fierro, SA 94705
(510) 612-6736

OBIETTIVO

Una posizione di ricerca di medio livello nello sviluppo di armi biologiche di difesa

CARATTERISTICHE

Competenze: LC/MS, GC/MS, IR, NMR, LC-NMR, purificazione delle proteine, HPLC

CURRICULUM

1989-Oggi	McKenzie Druchner, Inc. Associato di ricerca nella Divisione biotossine
1986-1989	Green and Becker Pharmaceuticals, Inc. Tecnico di laboratorio

ISTRUZIONE

B.S., Biochimica
UNIVERSITÀ DI SAN FIERRO, SAN ANDREAS, 1985

CORSI COLLEGATI

Biologia molecolare,
virologia, neurologia,
sviluppo cognitivo



(b) (3) -32 USC 403
(b) (3) -61 USC 779
(b) (3) -P.L. 86-36



Ulteriori prove nella ... ale. I precedenti tentativi di eliminare la persona ... to successo, ma instillare fedeltà al Progetto e o ... risultato più difficile.

Per la fase 1 si consigl ... ondita. L'ipotesi è che un'intensa psicoterapia ... l'ipnosi faciliti la scoperta di comandi chia ... to. Una volta identificati i comandi chiave, i sogge ... ati al rigetto di ogni altro legame col passato, in modo ... recidendo ogni legame del soggetto col propri ... e instillata la fedeltà necess

Dopo 3 settimane di terapia in ... soggetto sperimentale si è pro ... identificati diversi comandi c ... successive.







Si raccomanda perciò

DIXMOR HOSPITAL
FOR THE CRIMINALLY INSANE
Est. 1932

Schemi comportamentali che indicano l'adeguatezza dei candidati in prova

– Il candidato ideale deve mostrare una propensione alla violenza che vada al di là di quella di un soggetto che soffre di disturbi esplosivi intermittenti o di mancanza di controllo episodica.

– Gli strumenti scelti dal soggetto potrebbero rivelare molto ai fini della loro potenziale utilità al Progetto. Una personalità psicopatica ha maggiori probabilità di scegliere armi in grado di causare traumi gravissimi alle vittime. A tutti i soggetti in prova vengono forniti svariati strumenti. ...elate tutti i soggetti che scelgono la sega ...are o la falce per ulteriori test.

... Il soggetto sfrutta le strutture e ...stiche della stanza? I soggetti che ci ... sono quelli che dimostrano una grande ...ell'eliminazione delle proprie vittime. La ...a poltrona del dentista è ideale per .... Quella stanza è in potenza piena di metodi ...er uccidere.

... modifica lo stato mentale del soggetto nel ... osservazione? L'eccitazione per l'opportunità ...no loro sembra una reazione comune tra i ...a il buon candidato non mostrerà alcun senso ... dopo aver ucciso la vittima e dovrebbe anzi ...egni di pregustazione e eccitazione prolungata. ...ati da scartare, invece, mostreranno rimorso ...nte o andando a cercare informazioni sulle ...sa che può essere considerata un'implicita ...ione di rimorso interiorizzata.

Nota

RAPPORTO CONSULTAZIONE

Consultazione
Consultazione ed esami

Em
Rou

manhunt 2
PATIENT: KASPER, LEO
MALE DOB
PRE.DD

MED
U G28832
[redacted]

SOLUZIONE: SCOLORIMENTO LIVIDI
TRAUMA DA MARTELLATA ALLA BOCCA (AREA DENTARIA)
INNESTO CUTANEO
PICCOLO INT.
SOLUZIONE: SCOLORIMENTO LIVIDI
RENE SINISTRO
SORGENTE INNESTO CUTANEO
DITA AMPUTATE
DITA AMPUTATE



Leo Kasper

76 ½ INCHES
192 LBS.

RAPPORTO CONSULTAZIONE
Opinioni e raccomandazioni: I soggetti predatori dotati dell'apparato speciale hanno individuato la preda percependone il respiro nell'83% dei casi. Invece i soggetti predatori senza apparato hanno avuto successo nel 17% dei casi. Questo dimostra che il respiro della preda può essere percepito in qualche modo anche senza l'apparato.

Azioni ulteriori:
Sono state riscontrate significative differenze tra i due gruppi del test. Procedere con ulteriori test su AS319.
Dovremmo provare ad addestrare il soggetto preda a trattenere il respiro quando un soggetto predatore è molto vicino. Ma se il soggetto riesce a trattenere il respiro, i soggetti predatori che utilizzano l'apparato riusciranno a percepire il suo battito cardiaco?

COPIA DEL GRAFICO

-44-171-

"rapporto riscritto"

fax to Burger

Da: Dottor Whyte (Dixmor)
Inviata: lunedì, 14 maggio 18:56
A: Dottor Pickman (Dixmor)
Oggetto: (nessun oggetto)

In risposta alla sua richiesta, ecco un'approssimata cronologia degli eventi durante la notte del malfunzionamento del Collegamento Pickman nel soggetto #412567:

7:54 PM Deposito zuccherificio Fisto – Blackwell Island

Dottor Michael Grant ha funto da esca per l'imboscata al soggetto. Blackwell Island è stata scelta perché isolata e perché si trova lungo la mensile del dottor Grant. L'imboscata è stata compromessa dalla destr è stato poi ucciso dal soggetto.

Il soggetto è fuggito. Numerose vittime all'interno del Progetto.

Non potrò mai sottolineare abbastanza l'importanza della riabilitazione del soggetto. Se volete essere sicuri di capire come tutto ciò sia potuto succedere, dovete trattarlo come un paziente psichiatrico, non come una cavia per la vivisezione. Dobbiamo assumerci la responsabilità di ciò che abbiamo creato. -W

9:32 PM Maibatzu Plaza - Centro cittadino

Il signor Stanley Grex, il principale finanziatore della ricerca del Collegamento Pickman, è stato assassinato in pieno giorno nella piazza. Il soggetto è stato identificato come l'assassino. Sono state prese delle misure di sorveglianza per impedirne la fuga.

Il soggetto è fuggito. Altre vittime all'interno del Progetto.

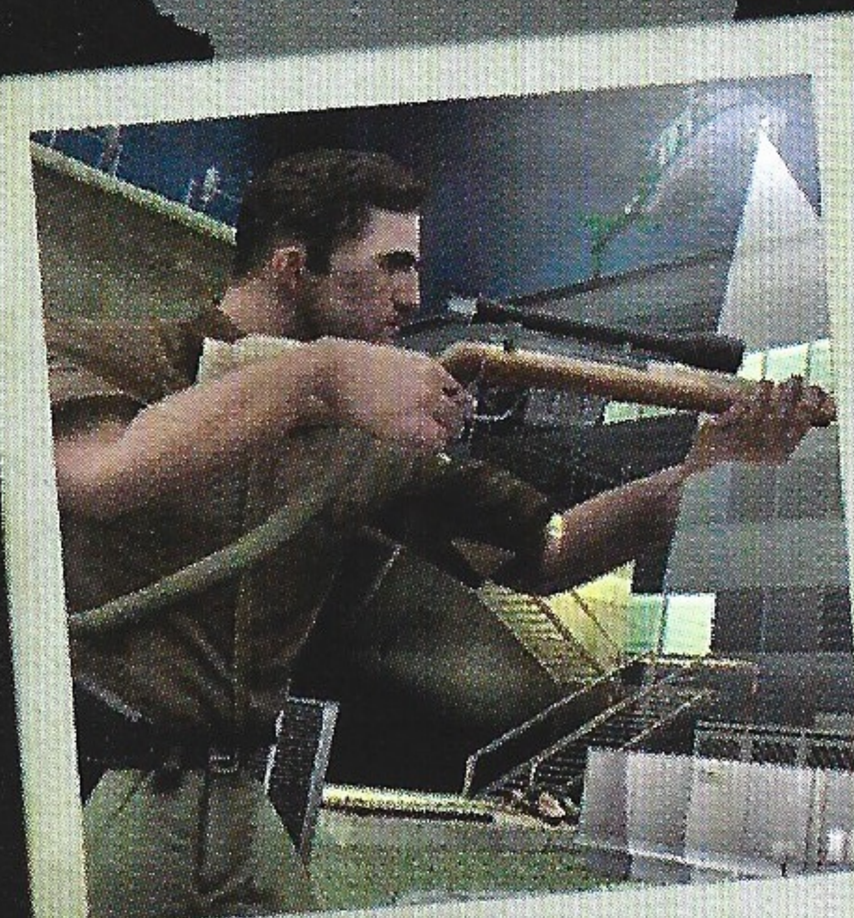
10:58 PM Magazzino C

Il soggetto si è infiltrato nel magazzino segreto del Progetto adiacente al deposito ferroviario Watkins. Sono stati inviati i Mastini a recuperare il soggetto. Tutti i documenti cartacei e digitali relativi alla storia del soggetto e tutti i dati sul Collegamento Pickman sono andati distrutti in un incendio.

Il soggetto è fuggito. Vittime tra i Mastini.

12:51 AM - Enclave della comunità di Wooddale

Il soggetto è stato individuato dalle parti dei sobborghi dell'area residenziale. Integrità della situazione compromessa: ora è nota anche a [redacted] presenti nell'area. Il soggetto sfugge a [redacted]



zuccherificio



piazza

(b) (3) -32 USC 403
(b) (3) -61 USC 779
(b) (3) -P.L. 86-36

(b) (3) -32 USC.403
(b) (3) -61 USC 779
(b) (3) -P.L. 86-36

ERIGO 5

PROVA SU CAMPO

Sono stati preparati specifici atti sessuali per ciascun soggetto a seconda delle informazioni raccolte durante la fase 1. Sono stati identificati atti sessuali comuni che hanno riscontrato alti punteggi per tutti i soggetti, in vista della creazione di un database per l'utilizzo estensivo di queste tecniche di condizionamento, in cui perciò atti sessuali dal vivo non sarebbero facilmente praticabili.

Gli atti col maggior punteggio sono stati le bestialità (con gli animali con ruolo attivo), la pederastia tra vecchi deformi ed erotomani pre-pubescenti e la coprofilia di ogni tipo. Questi tre atti hanno determinato i più alti livelli di auto-ripugnanza, frequenti episodi di depressione e vomito durante la riproduzione dei filmati. Si è notato come di quegli atti sessuali che provocavano il vomito la maggior parte dei soggetti abbia immediatamente voluto ripetere la visione.

Fase 3 - Correzione

Dopo il ... provocato con la fase 2, i soggetti hanno tutti mostrato dei significativi progre... create delle salde associazioni mentali tra l'inizio dell'e... lobi prefrontali. L'ultimo atto di condiz... soggetti venivano mostrate immagini che av... la pornografia conver... una prolu... te dei s... o ha m...

Un p... guer... ha ... va e... po... oga ti...

N... elle ... seconda ... urati

... gene ... inogeni a

... ncessi

... Le loro ... ogni assistenza ... ggetto nel corso

... omanda di tenere ... ti siano di lunga ... entali più numerosi.

... re il rischio di

LA TEMPESTA

MIRANDA
Spesso hai preso a
dirmi cosa sono, ma poi cessasti
lasciandomi tra dubbi irrisolti e
concludendo con 'Basta, non è ancora l'ora.'

PROSPERO
L'ora è ormai giunta;
le circostanze impongono che tu tenda l'orecchio,
obbedisca e faccia attenzione. Non ricordi di prima
di quando ci ritrovammo in questa prigione?
Credo di no, perché allora
non avevi ancora tre anni.

MIRANDA
Sì, signore, ricordo.

PROSPERO
Davvero? E cosa? Altre case, altre persone?
Qualunque immagine ti sia rimasta
descrivimela vividamente.

MIRANDA
Una cosa lontana
più simile al sogno che alla realtà
che la memoria può garantire. Non avevo io
quattro o cinque donne al mio servizio?

PROSPERO
Sì, e anche più, Miranda. Ma come mai
tutto ciò vive ancora nella tua mente? Cos'altro vedi
nel buio abisso dell'oscuro passato?
Se ricordi di prima di quando venisti qui,
forse ricordi anche come ci venisti.

529

DIXMOR HOSPITAL
FOR THE CRIMINALLY INSANE
EST. 1932

DIPARTIMENTO	IMPIEGATO
Rockstar London	
Produttore	Mark Washbrook
Capo programmatore	Thomas Busser
Programmatori	Richard Frankish, Matt Godbolt, Lewis Gordon, Andrew Greensmith, Nik Hemmings, Brian Hendriks, George Kartvelishvili, Chris Kruger, Stuart Roskell, Matt Shepcar
Programmazione aggiuntiva	Mark Atkinson, Benjamin Hathaway, Andreas Varga
Capo grafico	Leigh Malpas
Grafici	Luis Antonio, Tze Lim, Julia Wren
Grafico tecnico	Mark Harrison-Ball
Grafica aggiuntiva	Mike Green
Capo animazione	Mark Tennant
Animazione	CJ Markham
Capo progettista	Charlie Bewsher
Progettisti	Steve Bristow, Giles Hitchcock, Josh Needleman, Tom Rigby, Gavin Skinner
Progettazione aggiuntiva	Kirk Boornazian, Attila Malarik, Peter Saghegy
Audio	Lewis Griffin, Tobias Kraze, Chris Thorne, Allan Walker
IT	Paul Devonshire
Rockstar Toronto	
Presidente studio	Kevin Hoare
Direttore creativo	Greg Bick
Produttore	Rob Nelson
Capi programmatori	Oscar Valer, Frank Kozuh
Programmatori	Alan Van Arden, Frank Chen, Geoff Herbynchuk, Karim Hemraj, Grant Kim, Andy Kwiatkowski, Terry Litrenta, Matthew Puthiampadavil, Nick Snell, Steven Orr
Progettisti	Dan Van Zant, Jonathan Hodge
Capo script di gioco	Matt West
Script di gioco	Reginald Woods, David Yang
Capi grafici	Chris Babic, Kevin Freitas, Paul MacPherson
Grafici	Pete Armstrong, Denny Borges, Denis Cawson, Raymond Dela Cruz, Daniel Ebanks, Matt Kazan, Yun Kyung Suh, Luke Shelswell
Capo animazione	Abraham Ahmed
Animazione	Rob Elsworthy, John Kim, David Saguil
Progettazione audio	Steve 'Knuckles' Donohoe
Responsabile CG	Arthur Chiang
CG	Chris Conway
Assistente produzione	Norm 'Tubbz' Brown
Aiuto aggiuntivo	Damian Ebanks, Kelly Grimes, John MacPherson, Michael Thomas Zoccano
Supporto	Matthew Flewelling, Mark Haiata, Lisa Olsen
Rockstar North	
Produttore	Leslie Benzies
Produttore associato	William Mills
Progettista	Christian Cantamessa
Bozzettista personaggi	Alan Davidson
Animazione	Gus Braid, Mike Jones
Musica di	Craig Conner

CARTELLA MEDICA

DIXMOR HOSPITAL

FOR THE CRIMINALLY INSANE

Est. 1932

DIPARTIMENTO	IMPIEGATO
Cast	
Daniel Lamb	Ptolemy Slocum
Leo Kasper	Holter Graham
Dottoressa Whyte	Linda Orth Pallavicini
Dottor Pickman	Richmond Hoxie
Judy Sender	Jordin Ruderman
Michael Grant	Baron Vaughn
Signora Lamb	Charissa Chamorro
Personale del manicomio	Bill Hill, Pablo Schreiber, Cornell Womack
I Mastini	Brennan Brown, Michael Cullen, Richard Easton, John Heffernan, Ted Koch, Matt Walton
I Perversi	Marco Barricelli, Ezra Knight, Dennis Ostremaier, Jay O. Sanders, Otto Sanchez, Scott Sowers
I Re rossi	James Biberi, Karl Bury
Miliziani del Progetto	Jordan Bridges, Kevin Carrigan, Kevin Merill Wilson, Matt McCarthy, Zak Orth, Ed Trucco
I Segugi	Jeremy Davidson, LJ Ganser, Erik Jenson, T. Ryder Smith, James Urbaniak, Tom Wopat
I Legionari	Geoffrey Arend, Brian Avers, Danny Burstein, Jeffrey Hawkins, Charles Parnell, Reg Rogers
Attore porno	Luis 'Stallion' Antonio
Pedine del Progetto	Dan Ahearn, Mike Arkin, Jim Burke, Victoria Broderick, Jay Capozello, Barry Carl, Franceska Clemens, Chris Cook, Devin Flores, Jeff Gurner, Walter Houser, Gregory Johnson, Duke Jordan-Edge, Ilyana Kadushin, Charles Loflin, Anthony Masbain, Anthony Mangano, Andrew McGinn, Rob Nelson, Caleb Oglesby, Vince Parker, Kerry Shaw, Steve Stratton, Phoebe Strole, John Tormey, Dan Van Zant, Oliver Vaquer, Robert Verlaque, Natalya Wilson, Michael Zoccano, John Zurhellen
Attore motion capture	Larry Ballard, Kurt Bauccio, Charissa Chamorro, Devin Flores, Holter Graham, Lynne Horton, Laura Interval, Nicole Orth Pallavicini, Phoebe Strole, Ptolemy Slocum, Robert Stanton, Andrew Wheeler
Coordinatore stuntman	Manny Siverio
Stuntman	Stacy Diaz, Chazz Menendez, Declan Mulvey, Derrick Simmons, Jeff Ward
Acquisizione visi e animazione	Image Metrics PLC
Armi	Weapons Specialists, Ltd.
Casting	Donna DeSeta Casting, Telsey + Company
Studio motion capture	Perspective Studios
Direttore motion capture	Morgan J. Freeman
Direttori voci fuori campo	Rod Edge, William Devizia, Morgan J. Freeman, Lazlow
Capo animatore filmati	Mondo Ghulam
Animatori filmati	Dermot Bailie, Felipe Busquets, Peter Saumur
Tecnico supervisore montaggio audio	Nicholas Montgomery
Testi di	Charlie Bewsher, Christian Cantamessa, John Zurhellen
Rockstar Lincoln	
Responsabile CQ	Mark Lloyd
Responsabile CQ aggiunto	Tim Bates
Capi tester	Phil Alexander, Kit Brown, Jon Eatam
Capi secondari	Mike Emeny, Dan Goddard, Will Riggott
Squadra testing	Steve Bell, Mike Bennett, Mike Blackburn, Pete Broughton, Nathan Buchanan, Jim Cree, Phil Deane, Rob Dunkin, Dave Fahy, Eddie Gibson, Jon Gittus, Matt Hewitt, Lee Johnson, Dave Lawrence, Toby Luckett, Matt Lunnon, Andre Mountain, Andy Mason, Steve McGagh, Craig Reeve, Sergio Russo, Jonathan Stones, Jason Trindall, Andy Webster, Carl Young

DIXMOR HOSPITAL

FOR THE CRIMINALLY INSANE

Est. 1932

DIPARTIMENTO	IMPIEGATO
Supervisore CQ localizzazione	Chris Welsh
Squadra testing localizzazione	Chris Bengner, Carola Berens, Domhnall Campbell, Luca Castiglioni, Paolo Ceccotti, Gianpiero Ferraro, Francois-Xavier Fouchet, Dominic Garcia, Michele Kribel, Naomi Long, Gabriel Bienzobas Mauraza, Katja Muller, Dennis Reinmuller, Jesus Perez Rosales, Tomas-David Sallares, Breogan Zapne Tejedor
Rockstar NYC	
Produttore esecutivo	Sam Houser
VP creativo	Dan Houser
Direttore grafica	Alex Horton
Vis Direttore immagine	Steven Olds
VP dVP sviluppo del prodotto	Jeronimo Barrera
Produttori	Neil McCaffrey, Josh Needleman
VP controllo qualità	Jeff Rosa
Capo analista senior	Lance Williams
Capo progetto	Chris Choi, James Dima
Squadra testing Rockstar	Brian Alcazar, Jay Capozello, Tamara Carrion, Sean Flaherty, Michael Flezach, Mike Hong, Rich Huie, Chris Mansfield, Mike Nathan, Gene Overton, Brian Planer, Christopher Plummer, Marc Rodriguez, William Rompf, Devin Smither, Adam Tetzloff, Jameel Vega
Responsabile tecnico	Ethan Abeles
Direttore sviluppo commerciale	Sean Macaluso
Grafica filmati aggiuntiva	Maryam Parwana
Squadra produzione	Peter Adler, Anthony Carvalho, Jaesun Celebre, Franceska Clemens, Rod Edge, Gregory Johnson, Rob Karol, Lazlow, Anthony Litton, Caleb Oglesby, Kerry Shaw, Ayana Osada, Marisa Palumbo, Vincent Parker, Phil Poli, Sanford Santacroce, Eli Weissman, Jon Young, John Zurhellen
Squadra editoriale Rockstar NYC	Devin Bennett, Stephen Bliss, Andrea Borzuku, Mike Cala, Jordan Chew, Alice Chuang, Gary Dale, Bruce Dugan, Daniel Einzig, Christopher Fiumano, Nick Giovannetti, Robert Gross, Rowan Hajaj, Andi Hanley, Sean Hollenbach, Kath Horton, Gauri Khindaria, Mayumi Kobayashi, Jennifer Kolbe, Steven Knezevich, Greg Lau, Anthony Macbain, Sean Mackenzie, Jeff Mayer, J.P Moncada, Alex Moulle-Berteaux, Brian Noto, Ivan Pavlovich, Jared Raia, Jesse Saland, David Santana, Stanton Sarjeant, Pete Shima, Hosi Simon, Job Stauffer, Nathan Stewart, Daisuke Taoka, Adam Tedman, Lyonel Tollemache, Mike Torok, Nick Van Amburg, Rodney Walker, Bryan Wall, Devin Winterbottom, Angus Wong, Bill Woods, Marlene Yamaguchi, Paul Yeates
Squadra editoriale Rockstar London	Graham Ainsley, Marie Bailey, Richard Barnes, Laura Battistuzzi, Hamish Brown, James Crocker, Peter Field, CJ Gibson, Tanya Holland, Shino Hori, Alan Jack, Lucien King, Maike Kohler, Chris Madgwick, David Manley, Hugh Michaels, Fiona Mitchell, Jurgen Mol, Alessandra Morra, Paul Nicholls, PJ Sim, Neil Stephen, Ben Sutcliffe, Tuukka Taipalvesi, Nijiko Walker, Mark Ward, Greg Weller, Heloise Williams, Chris Wood
Squadra pubblicazione Europa	Frank Blum, Onno Bos, Federico Clonfero, Cristiana Colombo, Anthony Dodd, James Ellingford, Nasko Fejza, Raquel Garcia, John Gordon, Leigh Harris, Corinne Herbault, Serhad Koro, Ana Lafuente, Dave Malcolm, Giovanni Oldani, Monica Puricelli, Simon Ramsey, Jochen Till, Emmanuel Tramblais, Maikel Van Dijk, Michael Zigon
Ringraziamenti speciali	The Fredster, Narns, Alan, The Ruks, Red, Big Foot, Rita Liberator, Elliot Torres

DIXMOR HOSPITAL

FOR THE CRIMINALLY INSANE

EST. 1932

NOTA

DIXMOR HOSPITAL

FOR THE CRIMINALLY INSANE

EST. 1932

NOTA

GARANZIA

Take-Two Interactive Software assicura al solo acquirente originale che il disco fornito insieme al manuale e il programma presente su di esso funzioneranno secondo le informazioni riportate nel manuale accluso se utilizzato con un sistema adeguato per un periodo di 180 giorni dalla data d'acquisto.

Take-Two Interactive assicura che il supporto originale su cui è fornito il prodotto è, in caso di uso normale, privo di difetti di materiale e di fabbricazione per un periodo di novanta (180) giorni dalla data d'acquisto confermata da una prova cartacea. Se il supporto dovesse essere difettato, riporta il prodotto e tutto il materiale di accompagnamento con esso fornito nel luogo in cui è stato acquistato per una sostituzione o un rimborso.

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE QUALSIASI ALTRA FORNITA PER VIA ORALE O SCRITTA, ESPRESSA O IMPLICITA. TUTTE LE GARANZIE IMPLICITE, INCLUSE QUELLE DI COMMERCIABILITÀ O DI IDONEITÀ PER UN PARTICOLARE SCOPO, SE APPLICABILI, SONO COMUNQUE LIMITATE A UNA DURATA DI 180 GIORNI DALLA DATA DI ACQUISTO DI QUESTO PRODOTTO.

Take-Two non può essere considerata responsabile per danni incidentali e/o consequenziali nel caso in cui una qualsiasi garanzia espressa o implicita non venga rispettata appieno, anche in caso di danni alle proprietà e, fino ai limiti consentiti dalla legge, di danni personali, anche se Take-Two era a conoscenza della possibilità del verificarsi di tali danni. Alcune giurisdizioni non permettono l'esclusione o la limitazione di danni incidentali o consequenziali o limitazioni sulla lunghezza di una garanzia, per cui le limitazioni o esclusioni sopraccitate poterebbero non essere applicabili al vostro caso.

Questa garanzia potrebbe non essere totalmente applicabile qualora una sua sezione dovesse essere ritenuta irregolare dalla legislazione nazionale o europea, cosa che non è possibile stabilire a priori. Questa garanzia fornisce all'acquirente specifici diritti legali oltre ad altri che possono dipendere dalla giurisdizione.

Non è consentito riprodurre, derivare prodotti dal Programma, distribuire copie, offrire in vendita, vendere, trasferire il possesso, affittare, noleggiare o prestare ad altri il Programma o la documentazione di accompagnamento o qualsiasi altra parte o componente del Programma o della documentazione di accompagnamento; comunque, è concesso trasferire l'intero Programma e la documentazione di accompagnamento in modo permanente a un altro utente solo se il primo non disponga già di alcuna copia del Programma (incluse quelle di archivio o di backup), della documentazione di accompagnamento o di qualsiasi altra parte o componente del Programma o della documentazione di accompagnamento e il ricevente accetti i termini del contratto di licenza. Inoltre, non è consentita la modifica, l'estrazione del codice sorgente, il disassemblamento, la decompilazione o la traduzione del Programma o della documentazione di accompagnamento o qualsiasi altra parte o componente del Programma o della documentazione di accompagnamento; non è consentito neanche eseguire copie dei moduli o delle librerie utilizzate dal Programma per l'uso con altri programmi. Questo Programma è concesso solo per uso privato.

ASSISTENZA TECNICA

È stato impiegato ogni sforzo affinché i nostri prodotti siano il più compatibile possibile con l'hardware a disposizione.

Tuttavia, in caso di problemi con uno dei nostri prodotti, potrete contattare il personale della nostra assistenza tecnica compilando il questionario presente sul nostro sito http://www.take2.it/assistenza

Per potervi assistere nel modo più efficiente possibile avremo comunque bisogno di dettagliate informazioni sul vostro sistema di gioco e sul problema.

Se non riusciste a reperire le informazioni riportate nell'elenco seguente, vi preghiamo di contattare il centro di assistenza tecnica del costruttore della vostra piattaforma di gioco prima di contattare Take 2 Interactive Italia: senza queste informazioni non saremo in grado di risolvere il vostro problema.

Ci occorreranno le seguenti informazioni, che potrete peraltro immettere on-line dal nostro sito, inviandoci cosi immediatamente la vostra richiesta di aiuto

Dettagli di contatto

- Il vostro nome
- Indirizzo e-mail, numero telefonico durante l'orario di lavoro o indirizzo postale

Dettagli del problema

Descrivere il più chiaramente possibile la vostra piattaforma di gioco e le circostanze del problema, compresi eventuali messaggi d'errore.

NOTA: NON CONTATTARE IL PERSONALE DELL'ASSISTENZA TECNICA DI TAKE-TWO INTERACTIVE ITALIA PER CHIEDERE SUGGERIMENTI SUL GIOCO. I TECNICI NON SONO NE' AUTORIZZATI NE' QUALIFICATI A FORNIRE TALI INFORMAZIONI.

DETTAGLI DI CONTATTO DELLA NOSTRA ASSISTENZA TECNICA:

Telefono: 199 150020
Email: assistenza@take2.it
Sito web: www.take2.it

*Il servizio di assistenza telefonica è attivo dalle 15.00 alle 18.00, dal lunedì al venerdì.

Registra il prodotto che hai acquistato su http://**www.take2.it/registra.asp**

Sarai automaticamente iscritto alla nostra newsletter e potrai così essere aggiornato sulle ultime novità e conoscere in anteprima i giochi in uscita.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:











Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:



BAD LANGUAGE
LANGAGE CHOQUANT


DISCRIMINATION
DISCRIMINATION


DRUGS
DROGUE


GAMBLING
JEUX D'ARGENT


FEAR
EPOUVANTE


SEXUAL CONTENT
CONTENU SEXUEL


VIOLENCE
VIOLENCE

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info